

XBOX



Informations sur la sécurité

A propos des crises d'épilepsie liées à la photosensibilité

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédent épileptique. Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin, si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran du téléviseur, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Autres informations importantes sur la santé et la sécurité. Le manuel d'instructions Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

Comment éviter d'endommager votre téléviseur

Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs. En effet, certains d'entre eux, particulièrement ceux à projection frontale ou par transparence, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, notamment les jeux Xbox. Des images statiques présentées pendant le cours normal du jeu risquent de se fondre avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire risque de se produire à partir des images statiques créées lorsque vous interrompez ou mettez en pause un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre téléviseur pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste.

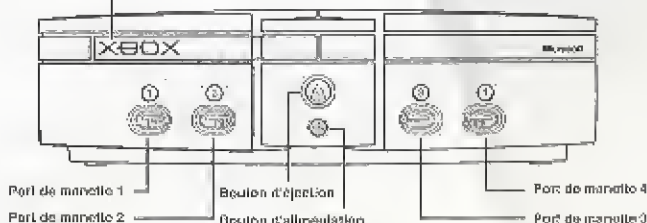
Il est strictement interdit de recopier, désosser, transmettre, présenter en public, louer, facturer à utilisation ou de contourner la protection contre la copie.

Table des matières

Informations sur la sécurité	1	Club Championship	16
Table des matières	2	Match amical	19
Utilisation de la console		Salon	19
de jeu video Xbox™	3	Compétitions	20
Utilisation de la manette Xbox	4	Options	20
Commandes principales	5	Langue	21
Navigation dans les menus	5	Gestion d'équipe	21
Commandes de jeu principales	5	Sauvegarde et chargement	24
Introduction	7	Caméras	24
Jouer au jeu	8	Matches Multijoueur	25
Indices de surbrillance	8	Musique	26
Jauge de fatigue	8	Avertissement	27
Assistant EA	8	Garantie	28
Toutes les commandes	9	Service consommateurs	29
Menu Pause	14	Suivez les dernières	
Ecrans d'après match	15	nouveautés EA 	29
Configuration du jeu	15	Hintline 24h24 -	
Menu principal	15	Trucs et astuces	29

Utilisation de la console de jeu video Xbox™

Compartiment à disque

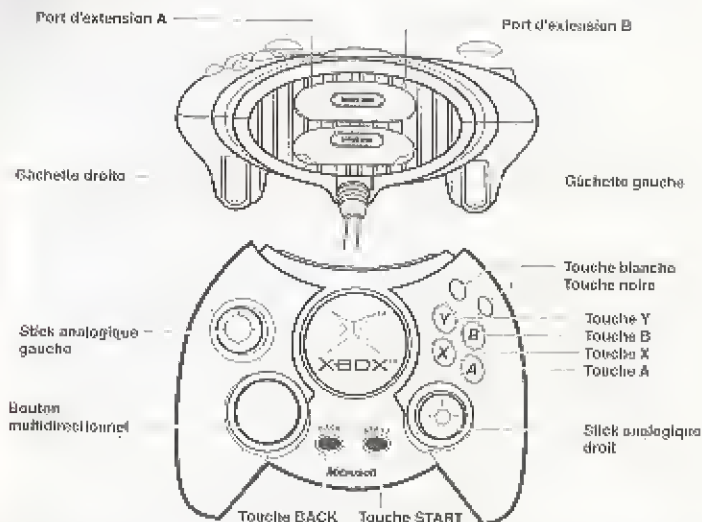


1. Pour installer votre console Xbox™, suivez les procédures fournies dans son manuel d'utilisation.
2. Appuyez sur le bouton d'alimentation ; le voyant s'allume.
3. Appuyez sur le bouton d'éjection pour ouvrir le compartiment à disque.
4. Insérez le disque de *FIFA Football 2003* dans le compartiment, l'étiquette vers le haut puis fermez le compartiment.
5. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur le jeu *FIFA Football 2003*.

Comment éviter d'endommager les disques ou le lecteur de disque :

- Insérez uniquement des disques compatibles Xbox dans le lecteur de disque.
- N'utilisez jamais de disques dont la forme est inhabituelle, notamment des disques en forme d'étoile ou de cœur.
- Ne laissez aucun disque dans la console Xbox lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une période prolongée.
- Ne déplacez pas la console alors qu'elle est sous tension et qu'un disque est inséré.
- N'appliquez pas d'étiquettes, d'autocollants ou d'autres objets étrangers sur les disques.

Utilisation de la manette Xbox



1. Insérez la manette Xbox dans un port de manette sur la partie frontale de la console Xbox. Pour un jeu à plusieurs joueurs, insérez des manettes supplémentaires dans les ports de manette disponibles.
2. Insérez des unités d'extension dans les ports d'extension de manette, le cas échéant.
3. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation de la manette Xbox dans le jeu *FIFA Football 2003*.

Commandes principales

Remarque : lorsque le stick analogique gauche est mentionné, il est également possible d'utiliser le bouton multidirectionnel (et vice versa). Sachez toutefois que si vous procédez à cette manipulation en cours de jeu, vous ne pourrez pas profiter des capacités analogiques du stick analogique gauche.

Navigation dans les menus


ACTION	COMMANDE
Sélectionner une option	Bouton multidirectionnel
Confirmer la sélection/Afficher l'écran suivant	 / 
Annuler/Revenir à l'écran précédent	 / 
Faire défiler les pages	

Commandes de jeu principales

Remarque : pour en savoir davantage sur des commandes plus avancées, reportez vous à la rubrique *Toutes les commandes*, p. 9

Remarque n°2 : lorsque l'expression "appuyer brièvement" est employée, cela signifie que vous devez appuyer fermement, mais seulement un bref instant sur la touche.

Commandes pendant la partie

ACTION	EFFET	COMMANDE
Déplacer le joueur	Le joueur contrôlé se déplace sur le terrain.	Stick analogique gauche
Accélérer	Le joueur contrôlé place une accélération lorsque la touche est maintenue enfoncée.	Gâchette droite
Mettre la partie en pause	Le menu Pause s'affiche (voir la rubrique <i>Menu Pause</i> , p. 15).	

Remarque : les accélérations fatiguent rapidement les joueurs.

En attaque (avec le ballon)

ACTION	EFFET	COMMANDE
Tir	Le joueur contrôlé tire dans la direction vers laquelle il est orienté (voir la rubrique <i>Tirs</i> , p. 10).	B
Passe dans la course	Le joueur contrôlé passe le ballon vers un coéquipier dans la course d'un coéquipier (voir la rubrique <i>Passes, lobs et centres</i> , p. 9).	Y
Passe	Le joueur contrôlé passe le ballon dans la direction vers laquelle il est orienté (voir la rubrique <i>Passes, lobs et centres</i> , p. 9).	A
Lob/Centre	Le joueur contrôlé effectue une passe lobée (voir la rubrique <i>Passes, lobs et centres</i> , p. 9).	X
Appels de balle	Lancez vos coéquipiers dans les intervalles (voir la rubrique <i>Appels en profondeur</i> , p. 10).	Gâchette gauche
EA SPORTS™ Freestyle Control	Le joueur contrôlé effectue un mouvement spécial (voir la rubrique <i>Petites touches de balle</i> , p. 12).	Stick analogique droit

Remarque : lorsque vous tirez, passez ou lobe, maintenez la touche correspondante enfoncée pour mettre plus de puissance dans votre geste (voir la rubrique *Indicateur de puissance*, p. 9) et visez à l'aide du stick analogique gauche.

En défense (sans le ballon)

ACTION	EFFET	COMMANDE
Changement de joueur	Contrôle du joueur le plus proche du ballon (voir la rubrique <i>Indices de surbrillance</i> , p. 8).	A
Tacle soigné	Le joueur contrôlé essaie de tacle le porteur du ballon (voir la rubrique <i>Tacles</i> , p. 12).	B
Tacle appuyé	Le joueur contrôlé tacle son vis-à-vis de manière plus virile (voir la rubrique <i>Tacles</i> , p. 12).	X
Sortie du gardien	Maintenez l'une des deux touches enfoncée pour faire sortir votre gardien.	Gâchette gauche ou Y

Introduction

Bienvenue dans *FIFA Football 2003* : LE jeu de football par excellence.

Au rang des nouveautés figurent :

- **Mode Club Championship** : allez défier les clubs européens les plus huppés dans leur antre et tentez de faire taire les kops locaux interprétant leurs propres chants et slogans.
- **Football à la carte** : *FIFA Football 2003* vous permet de personnaliser le jeu selon vos préférences. Choisissez Simulation pour des matchs se rapprochant de la réalité ou Arcade pour un style de jeu tendant davantage vers l'arcade.
- **Authenticité totale** : admirez la reproduction fidèle des footballeurs et des stades ! Vous aurez même droit aux noms des joueurs sur les maillots, aux panneaux publicitaires rotatifs et aux réactions personnalisées des joueurs.
- **Comme à la télé** : une analyse en profondeur comprenant des informations telles que la distance des coups francs et les meilleures actions à la mi-temps et à la fin du match.
- **Plus vrai que nature** : *FIFA Football 2003* offre de nouvelles reproductions des dribbles, passes, tirs, coups de pied arrêtés et trajectoires du ballon pour ajouter une nouvelle dimension réaliste au jeu.
- **Réactivité tactique améliorée** : grâce aux progrès de l'I.A., les joueurs adverses réagissent de façon extrêmement réaliste aux événements se produisant sur le terrain.
- **Système Freestyle Control d'EA SPORTS™** : procédez par petites touches de balle et par remises en orientant légèrement le stick analogique droit.

Jouer au jeu

Indices de surbrillance



Joueur contrôlé en possession du ballon

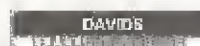


Indicateur de joueur contrôlé hors écran



Joueur contrôlé sans le ballon

Jauge de fatigue



Pendant un match, une jauge de fatigue apparaît dans le bas de l'écran. Elle illustre l'état de fatigue du joueur en surbrillance. Plus le joueur sprinte (maintenir la gâchette droite enfoncée), plus la jauge de fatigue diminue, ce qui le ralentit. Cependant, il reprend des forces en courant à nouveau à un rythme normal.

Assistant EA

L'Assistant EA est votre bras droit pendant les matchs : il vous dit quels joueurs sont fatigués ou blessés, et vous suggère les changements à opérer. Pour effectuer le remplacement qu'il vous conseille, cochez les cases correspondantes, sélectionnez **PROCEDER AUX REMPLACEMENTS** et appuyez sur la touche **A**. Si vous désirez effectuer un remplacement qui n'a pas été suggéré par l'Assistant EA, sélectionnez **GESTION D'EQUIPE** ou bien choisissez **PRENDRE LE MATCH** pour retourner sur la pelouse sans remplacer de joueur.

Remarque : si vous avez du mal ou si vous excellez dans le niveau de jeu que vous avez choisi, l'Assistant EA vous recommandera un niveau de difficulté plus adapté à vos compétences.

Toutes les commandes

En attaque (avec le ballon)

Indicateur de puissance :

Il apparaît au bas de l'écran lorsque vous faites une passe en profondeur, tapez au but, effectuez un lob ou tirez un penalty.



Passes en profondeur/Lobs : utilisez l'indicateur de passes pour jouer sur la vitesse et la distance des passes en profondeur ou des lobs. L'indicateur se

remplit en maintenant la touche correspondante enfoncée, ce qui augmente la puissance de la frappe. Relâchez la touche une fois que vous avez engrangé suffisamment de puissance.



Tirs : l'indicateur de tirs fonctionne de façon similaire à l'indicateur de passes. Cependant, lorsqu'il passe dans le rouge, votre tir risque davantage d'être hors-cadre.



Coups francs en attaque et corners : l'indicateur de coups de pied arrêtés se présente sous la forme d'un arc. Il vous faut arrêter le curseur (en appuyant sur la touche **3**) dans la zone verte (point idéal) pour assurer

une vitesse et une précision optimales. Si vous l'arrêtez en dehors du point optimal, vous avez moins de chances de trouver le cadre.

Passes, lobs et centres :

Avec FIFA Football 2003, vous maîtrisez parfaitement vos passes.

Passes à terre :

- Pour sélectionner précisément l'endroit où vous souhaitez passer la balle, exécutez une passe en profondeur en appuyant sur la touche **Y**. Le ballon partira dans la direction vers laquelle est orienté le passeur.
- Pour exécuter une passe "astucieuse", appuyez sur la touche **A**. Le ballon ira vers un partenaire ou dans sa course, dans la direction vers laquelle est orienté le passeur.

Remarque : ces deux types de passes peuvent être interceptés.

Passes aériennes :

- Pour envoyer un ballon aérien dans la direction vers laquelle est orienté le passeur, appuyez sur la touche **X** pour exécuter un lob.
- Pour faire un centre, appuyez sur la touche **X** lorsque votre joueur se trouve sur une aile.

Doser :

Pour maîtriser la puissance que vous voulez mettre dans les passes en profondeur et dans les lobs, utilisez l'indicateur de puissance (voir la rubrique *Indicateur de puissance*, ci-dessus).

- Lorsque vous voulez faire une passe à un partenaire se trouvant à proximité, il vous suffit d'appuyer brièvement sur la touche correspondante.
- Pour exécuter une passe plus puissante (ex : une ouverture à destination de vos attaquants), maintenez la touche enfoncée pendant plus longtemps.

Viser :

La fonction analogique du stick analogique gauche est ici synonyme de précision chirurgicale.

Pour distiller une passe en profondeur ou un lob avec précision, utilisez le stick analogique gauche tout en appuyant sur la touche. Le ballon prendra alors la direction indiquée par le stick analogique gauche au moment où vous lâchez la touche.

Remarque : si vous tentez une passe lobée avec un joueur se trouvant sur l'aile, l'action se traduira automatiquement par un centre dans la surface de réparation.

Appels en profondeur :

Pour déclencher un appel en profondeur, orientez le porteur de balle vers le joueur que vous souhaitez lancer puis appuyez sur la touche **L**.

L'appel en profondeur fait référence au fait, pour un joueur, de courir vers l'avant pour se défaire du marquage afin d'ouvrir une position de tir ou de créer une occasion de but.

Pour que cette manœuvre réussisse, le porteur du ballon doit adresser une passe dans la course de son coéquipier. Cette passe en profondeur, parfaitement dosée (touche **Y**), doit arriver sur la trajectoire de ce dernier sans qu'il ait besoin de s'arrêter.



Astuce EA : l'indicateur de courses (pointillés sur le terrain indiquant la trajectoire de course du joueur) peut être activé (AVEC) ou désactivé (SANS) dans le menu Paramètres (voir la rubrique *Paramètres*, p. 20). Cette ligne fictive donne au porteur du ballon une idée de la passe à effectuer.

Tirs :

En appuyant sur la touche **B**, vous adressez une frappe prenant approximativement la direction vers laquelle est orienté le joueur. La puissance et la hauteur du tir dépendent de la durée pendant laquelle vous appuyez sur la touche **B**.

Utilisez le stick analogique gauche pour cadrer votre ballon et le placer. Dès que vous relâchez la touche **B**, il va dans la direction indiquée.

Remarque : si vous donnez trop de puissance à votre frappe, le ballon partira souvent hors du cadre.


Remarque n°2 : il est possible de marquer en lobant, en faisant une passe vers le filet, ou en reprenant le ballon de la tête ou de volée (voir à ce sujet la rubrique *Jeu de tête et volée*, ci-dessous).

Jeu de tête et volée :

Pour reprendre un ballon de la tête ou de volée, appuyez brièvement sur les touches suivantes lorsque le ballon arrive en l'air vers votre joueur. Utilisez le stick analogique gauche pour assurer la direction :

COMMANDE	ACTION
	Volée
	Tête

Si vous n'appuyez sur aucune touche, lorsque le ballon approche du joueur, ce dernier exécutera automatiquement un contrôle. Orientez le stick analogique gauche dans la direction vers laquelle vous souhaitez effectuer ce contrôle.

Astuce EA : la coordination est le maître mot du jeu de tête dans *FIFA Football 2003*. En appuyant sur la touche  trop tôt ou trop tard, vous risquez de rater votre geste ou même de manquer complètement le ballon.

Remarque : la puissance de frappe des volées dépend de l'état de l'indicateur de puissance.

Gestes en première intention :

Comme pour les gestes sans contrôle (voir la rubrique *Jeu de tête et volée*, ci-dessus), pour exécuter des mouvements instantanés, il est nécessaire d'appuyer sur la touche correspondante avant de recevoir le ballon. Vous pouvez orienter celui-ci à l'aide du stick analogique gauche et le doser avec l'indicateur de puissance comme vous le feriez pour un geste classique.

Dribbles :

Le nouveau système de dribbles de *FIFA Football 2003*, conjugué à toutes les nouvelles simulations des mouvements du ballon, offre un produit qui se rapproche au maximum de la réalité du terrain. Plus vous courez vite, plus il vous est difficile de contrôler une passe ou de maîtriser le ballon :

Astuce EA : essayez de jouer sur votre vitesse et sur les impératifs relatifs aux contrôles de balle. Avant d'accélérer, assurez-vous que vous maîtrisez parfaitement le ballon et n'oubliez pas que plus vous allez vite, plus vous devez pousser votre ballon, ce qui laisse moins de temps pour le contrôler (voir la rubrique *Petites touches de balle*, p. 12).

Petites touches de balle :

Pour pousser légèrement le ballon, orientez le stick analogique droit dans la direction dans laquelle vous désirez le pousser (droit devant ou en diagonale).

Astuce EA : les petites touches de balle possèdent deux avantages principaux :

- Elles permettent au porteur de balle d'accélérer sans ralentir en contrôlant la balle. Cependant, il devra courir après le ballon et en rogagner la possession s'il veut le conserver.
- Si vous êtes bien coordonné, vous pouvez battre un défenseur, vous créer un espace ou provoquer une faute.

Remarque : les petites touches de balle peuvent être interceptées par un joueur se trouvant à proximité.

En défense (sans le ballon)

Gestes défensifs :

- Pour vous opposer à un joueur en possession de la balle en utilisant un tacle soigné, appuyez sur la touche **B** lorsque l'attaquant est à proximité.

Astuce EA : maintenez enfoncée la touche **B** lorsque vous vous approchez du joueur afin de lui mettre la pression. Le défenseur exécutera automatiquement un tacle lorsqu'il sera assez près du porteur de balle.

- Pour exécuter un tacle glissé, plus appuyé, appuyez sur la touche **X** (utilisez le stick analogique gauche pour contrôler la direction de votre glissade).

Astuce EA : les tacles glissés permettent de contrer la balle sur une passe ou un tir, mais ils conduisent aussi plus sûrement à la faute si l'adversaire est touché.

Gardien :

ACTION	COMMANDE
Sortie du gardien	Maintenez la gâchette gauche ou la touche Y enfoncée lorsque l'adversaire est en possession de la balle.
Déplacer/Ajuster un dégagement au pied ou à la main	Stick analogique gauche
Lancer	X
Jeu à terre	A
Dégagement au pied	B

Combinaisons

Exécution d'un coup franc (en attaque) ou d'un corner :

FIFA Football 2003 est doté d'un tout nouveau système de combinaisons. Pour trouver le cadre, il vous faut respecter les étapes suivantes :



1. Utilisez le stick analogique gauche pour ajuster le viseur sur le point du cadre/du terrain que vous souhaitez atteindre.



2. Choisissez le type d'effet que vous allez imprimer au ballon en plaçant le curseur d'impact (l'endroit où vous allez frapper le ballon) à l'aide du stick analogique droit.

Remarque : aucun effet n'est nécessaire sur les corners.

Effet : pour donner une trajectoire incurvée au ballon, il vous faut lui donner un effet en le frappant sur le côté. Plus vous frappez sur l'extérieur du ballon, plus la trajectoire est incurvée (ex : si l'impact se situe sur la droite du ballon en regardant le dernier, le cuir décrira un arc de droite à gauche, et vice versa).



3. Pour frapper, appuyez sur la touche **B** lorsque le curseur passe à travers la "cible de précision". Plus le curseur est près du centre (zone verte), plus votre frappe est précise.

Remarque : si vous ne souhaitez pas bénéficier du système de combinaisons offensives, appuyez sur la touche **A** ou **Y** pour faire une passe, ou sur la touche **X** pour jouer une passe lobée.

Exécution d'un coup franc (en défense) ou d'un dégagement des six mètres :

ACTION	COMMANDE
Direction	Stick analogique gauche
Long ballon	B
Ballon aérien	X
Ballon court	A

Remarque : maintenez enfoncées les touches permettant de tirer pour augmenter la puissance.

Exécution d'une remise en touche :

ACTION	COMMANDE
Direction	Stick analogique gauche
Lancer	B, A ou X

Exécution d'un penalty :

ACTION	COMMANDE
Direction de la frappe	Stick analogique gauche
Tir	B

Remarque : maintenez enfoncée la touche permettant de frapper pour augmenter la puissance.

Défense sur coups de pieds arrêtés autres que les penalties :

ACTION	COMMANDE
Faire bouger un joueur/le mur	Stick analogique gauche
Changement de joueur	A

Remarque : vous n'avez la possibilité de déplacer le mur ou de sauter que si le coup franc sur lequel vous défendez se trouve à proximité de vos cages.

Défendre sur un penalty :

ACTION	COMMANDE
Se pencher/Choisir la direction du plongeon	Stick analogique gauche
Arrêt	B, A ou X

Menu Pause

Appuyez sur la touche  lorsque le ballon est en jeu pour accéder aux options suivantes :

REPRENDRE LE MATCH : pour poursuivre la rencontre déjà entamée,

RALENTI : pour visualiser le ralenti des dernières secondes de jeu (voir la rubrique *Ralenti*, p. 24).

CAMERAS : pour changer l'angle de vue de la caméra (voir la rubrique *Caméras*, p. 24).

GESTION D'EQUIPE : pour effectuer des changements, modifier un dispositif, une stratégie et désigner les tireurs de coups de pied arrêtés (voir la rubrique *Gestion d'équipe*, p. 21).

CHOIX D'UNE EQUIPE : pour éventuellement choisir de contrôler l'autre équipe (voir la rubrique *Choix d'une équipe*, p. 18).

PARAMETRES : pour changer les paramètres de la partie (voir la rubrique *Paramètres*, p. 20).

Remarque : le paramètre *Durée d'une période* ne peut pas être modifié en cours de match.

LES CHIFFRES : pour consulter une analyse en profondeur du temps de jeu écoulé (voir la rubrique *Les chiffres*, ci-dessous).



Les chiffres : l'écran *Les chiffres* affiche des informations détaillées ainsi qu'un compte-rendu statistique sur le déroulement du match. Appuyez sur le bouton multidirectionnel **HAUT/BAS** pour sélectionner une action (ex : **TOTAL TIRS**) ; vous aurez alors accès à des informations écrites et graphiques sur les endroits et moments où cette action a été effectuée.

LES BUTS : pour connaître le nom des buteurs.

LES CARTONS : pour afficher la liste des cartons distribués pendant la rencontre.

RECOMMENCER LE MATCH : pour rejouer la rencontre en cours.

QUITTER LE MATCH : pour mettre fin au match en cours et revenir aux menus (si vous quittez un mode *Saison du Club Championship*, *Saison* ou *Compétitions*, vous perdrez automatiquement le match sur un score de 2-0).

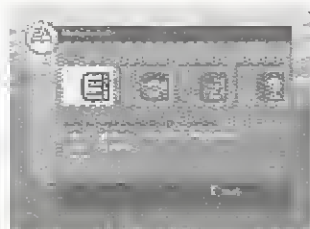
Ecrans d'après match

Au terme du match, le titre d'Homme du match est décerné et les moments forts de la rencontre peuvent être re-visionnés. Le menu *Après match* permet d'avoir accès à une sélection d'options du menu *Pause* (voir la rubrique *Menu Pause*, p. 15).

Remarque : si un match amical se termine sur un nul après 90 minutes, vous pourrez en rester là, choisir une prolongation avec **BUT EN OR** ou passer directement aux **TIRS AU BUT**.


Configuration du jeu

Menu principal



Sélectionnez un mode de jeu (voir la rubrique *Modes de jeu*, p. 16), chargez une partie sauvegardée (voir la rubrique *Sauvegarde et chargement*, p. 24), modifiez les options du jeu (voir la rubrique *Options*, p. 20) et visionnez les bonus EA SPORTS™ et le générique de *FIFA Football 2003*.

Modes de jeu

Pour sélectionner l'un des quatre principaux modes de jeu, appuyez sur le bouton multidirectionnel  :



Choisissez le premier icône pour disputer un Match amical du Club Championship ou pour prendre part à une Saison du Club Championship.



Sélectionnez le deuxième icône pour pénétrer directement sur la pelouse et commencer un Match amical.



Optez pour le troisième icône pour commencer une Saison.



Sélectionnez le quatrième icône pour participer à une Compétition.

Remarque : en décrochant des victoires dans certains modes de jeu, vous débloquentes d'autres stades.

Style de jeu et niveau de jeu

Une fois que vous avez choisi votre mode de jeu, vous pouvez aller plus loin en sélectionnant votre style de jeu : Simulation ou Arcade. Pour choisir votre style et votre niveau de jeu, procédez comme suit :

1. Optez pour un match avec des paramètres **SIMULATION** ou des paramètres **ARCADE**.
 - Sélectionnez **SIMULATION** pour être plus en phase avec la réalité en mettant davantage l'accent sur la stratégie. La caméra en retrait offre une vue d'ensemble du match, ce qui permet d'amples mouvements offensifs et une bonne analyse tactique.
 - Sélectionnez **ARCADE** pour un match plus ludique, avec moins de règles et plus de vitesse.
2. Choisissez le niveau de jeu avec lequel vous souhaitez évoluer (**AMATEUR**, **SEMI PRO**, **PROFESSIONNEL** ou **INTERNATIONAL**). Par défaut le mode **SIMULATION** vous fait évoluer en **SEMI PRO** tandis que le mode **ARCADE** vous fait jouer au niveau **AMATEUR**.

Remarque : si vous sauvegardez les paramètres, vous êtes uniquement invité à choisir votre style et votre niveau de jeu la première fois que vous jouez. Cependant, vous pouvez modifier des paramètres particuliers à tout moment dans le menu Paramètres (voir la rubrique *Paramètres*, p. 20).

Club Championship

Depuis que Hugo Meisl a mené à bien son intention de créer une compétition européenne pour consacrer la meilleure équipe du football européen, une question a captivé tout le continent : quelle est la meilleure équipe de football d'Europe ? Aujourd'hui, vous avez l'occasion d'apporter une réponse définitive à cette controverse.

Choisissez parmi l'un des 18 meilleurs clubs du continent et frottez-vous avec la crème du ballon rond européen pour devenir le Champion des clubs d'EA.

- Vous pouvez soit tester votre niveau en disputant un match amical face à l'un des 17 plus grosses équipes du continent, soit entamer directement une saison du Club Championship. Une fois votre choix effectué, préparez-vous à souffrir...

Structure du Club Championship :

Au terme d'une phase initiale de poule dans laquelle les équipes s'affrontent mutuellement en matchs aller-retour, les 8 meilleures équipes passent à la phase des matchs à élimination directe, disputés également en deux manches (à domicile et à l'extérieur), jusqu'à la finale.



Pour disputer un match amical de Club Championship :

1. Sélectionnez JOUER UN MATCH AMICAL DU CLUB CHAMPIONSHIP et appuyez sur la touche **A**.
2. Appuyez sur le bouton multidirectionnel **←/→** puis sur la touche **A** pour choisir une équipe Club Championship Domicile et une Extérieur. Vous verrez alors apparaître l'écran Sélectionner les maillots.

Les aptitudes de chaque équipe sont représentées à l'aide de graphiques à gauche de leur écusson.



Sélectionner les maillots

L'écran Sélectionner les maillots vous permet de choisir les tenues portées par chaque équipe pendant la rencontre. Vous avez le choix parmi toutes les tenues officielles disponibles.

3. Appuyez sur le bouton multidirectionnel **←/→** puis sur la touche **A** pour sélectionner la tenue que vous souhaitez attribuer à l'équipe qui reçoit.

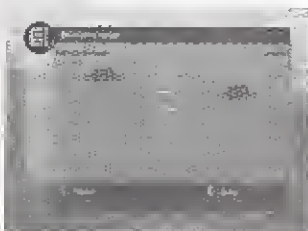
Faites-en de même pour l'équipe en déplacement.



Choisir un stade

FIFA Football 2003 vous propose un éventail de stades authentiques, depuis Old Trafford jusqu'au Nou Camp.

- Appuyez sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour faire défiler les images des stades disponibles puis appuyez sur la touche **A** pour en sélectionner un. L'écran Choix d'une équipe s'affiche alors.



Choix d'une équipe

C'est sur cet écran que vous choisissez votre équipe.

- Appuyez sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour placer l'icône de la manette sous l'équipe que vous souhaitez représenter. Un indicateur de possession apparaît à côté.
- Lorsque vous avez choisi l'une des deux équipes (ou, si vous êtes plusieurs, lorsque tout le monde a choisi son équipe), appuyez sur la touche **A**.

Pour commencer une saison du Club Championship :

- Appuyez sur le bouton multidirectionnel \downarrow pour sélectionner **ENTAMER UNE NOUVELLE SAISON DU CLUB CHAMPIONSHIP** puis appuyez sur la touche **A**.
- Appuyez sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow puis sur la touche **A** pour choisir le nombre d'Equipe(s) utilisateur(s) (1 à 8).
- Tous les joueurs choisissent une équipe Club Championship (les aptitudes des équipes sélectionnées sont représentées à l'aide de graphiques à gauche de leur écusson).
- L'écran Analyse Club Championship (voir la rubrique *Analyse Club Championship*), s'affiche alors. Appuyez sur la touche **A** pour Entamer une nouvelle saison.
- Apparaît alors l'écran principal, présentant votre prochaine rencontre. Sélectionnez **MATCH SUIVANT** pour démarrer la rencontre ou bien **AUTRES OPTIONS** pour accéder à toute une série de statistiques, paramètres et outils (voir la rubrique *Ecran Autres options*, ci-dessous).
- Sélectionnez les tenues des deux équipes (voir la rubrique *Sélectionner les maillots*, p. 17) et l'équipe avec laquelle vous souhaitez jouer (voir la rubrique *Choix d'une équipe*, ci-dessus). Le match commence.

Ecran Autres options

Si vous sélectionnez **AUTRES OPTIONS** dans l'écran principal, vous obtenez une liste d'options supplémentaires, proposant des informations détaillées, des paramètres et des outils correspondant au mode de jeu sélectionné :

AFFICHER LES TABLEAUX : visualisez le classement des compétitions auxquelles vous prenez part.

CALENDRIER : visualisez votre prochaine rencontre ainsi que vos résultats et les matchs à venir. Vous pouvez simuler votre prochaine rencontre sans la jouer en appuyant sur la touche **V**.

PERFORMANCE : visualisez les statistiques du championnat.

GESTION D'EQUIPE : voir la rubrique *Gestion d'équipe*, p. 21.

PARAMETRES : voir la rubrique *Paramètres*, p. 20.

GALERIE DES MAILLOTS : appuyez sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour basculer d'un championnat à un autre et appuyez sur le bouton multidirectionnel \uparrow/\downarrow pour visualiser les maillots portés par chaque équipe dans le championnat sélectionné.

SAUVEGARDER : sauvegardez votre progression dans le mode actuel sur le disque dur. Voir la rubrique *Sauvegarde et chargement*, p. 24 pour de plus amples informations.

ANALYSE CLUB CHAMPIONSHIP : consultez des informations sur toutes les équipes Club Championship (appuyez sur la touche **A** puis sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour consulter les statistiques individuelles des joueurs).

Remarque : vous ne pourrez faire défiler les clubs et les joueurs que si vous avez affiché l'écran *Analyse Club Championship* à partir de l'écran *Autres options*.

Match amical

Défiiez n'importe quel club ou pays du jeu avec votre équipe favorite dans le mode Match amical.

Pour jouer un match amical :

1. Sélectionnez **JOUER UN MATCH AMICAL** et appuyez sur la touche **A**.
2. Appuyez sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour faire défiler les différents championnats puis appuyez sur la touche **A** pour en sélectionner un.
3. Appuyez sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour choisir l'équipe évoluant à domicile. Son aptitude sera représentée à l'aide de graphiques à gauche de l'écusson.
Répétez les étapes 2 et 3 pour sélectionner l'équipe évoluant à l'extérieur.
4. Sélectionnez les tenues des deux équipes (voir la rubrique *Sélectionner les maillots*, p. 17), un stade (voir la rubrique *Choisir un stade*, p. 17) et l'équipe que vous souhaitez contrôler (voir la rubrique *Choix d'une équipe*, p. 18). Le match commence.

Saison

Choisissez un club dans l'un des 14 championnats internationaux et disputez 5 Saisons consécutives, en essayant de décrocher des championnats ou des coupes.

Pour jouer une saison :

1. Sélectionnez **ENTAMER UNE NOUVELLE SAISON** et appuyez sur la touche **A**.
2. Appuyez sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow puis sur la touche **A** pour sélectionner le nombre d'équipe(s) utilisateur(s) (1 à 8).
3. Appuyez sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour faire défiler les différents championnats puis appuyez sur la touche **A** pour en sélectionner un.

4. Appuyez sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour choisir une équipe dans le championnat sélectionné. Son aptitude sera représentée à l'aide de graphiques à gauche de l'écusson.
Tous les joueurs doivent effectuer l'étape 4.
6. Dans l'écran principal Saison, sélectionnez MATCH SUIVANT pour commencer votre championnat.
Pour consulter des statistiques et des informations sur la compétition en cours, sélectionnez AUTRES OPTIONS (voir la rubrique *Ecran Autres options*, p. 18).
7. Sélectionnez les tenues des deux équipes (voir la rubrique *Sélectionner les maillots*, p. 18) et l'équipe avec laquelle vous souhaitez jouer (voir la rubrique *Choix d'une équipe*, p. 18). Le match commence.

Compétitions

Quelques-unes des épreuves les plus ardues de la planète football vous sont proposées.

Pour jouer une compétition :

1. Sélectionnez ENTAMER UNE NOUVELLE COMPETITION et appuyez sur la touche **A**.
2. Appuyez sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour choisir une compétition disponible.
3. Suivez les instructions à l'écran (chaque compétition constitue un challenge unique).

Options

Paramètres

Appuyez sur la touche **X** pour sélectionner OPTIONS, OPTIONS AVANCEES, AUTRES OPTIONS ou OPTIONS AUDIO, sur le bouton multidirectionnel \uparrow/\downarrow pour naviguer entre les différentes options, puis sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour ajuster le paramètre sélectionné.

Remarque : les paramètres choisis par défaut sont indiqués en **gras** ci-après.

OPTIONS : définissez le niveau de jeu, la durée d'une période, l'angle de la caméra et la vitesse du jeu ou bien choisissez de jouer AVEC ou SANS les blessures et le radar.

Remarque : la durée d'une période ne peut être modifiée au cours d'une rencontre.

OPTIONS AVANCEES : définissez la puissance passes/tirs à l'aide de la règlette et choisissez de jouer AVEC ou SANS l'Assistant EA, les Indicateurs de course, les cartons, le chronomètre/score et la jauge de fatigue.

AUTRES OPTIONS : choisissez de jouer AVEC ou SANS la fonction de vibrations de la manette.

OPTIONS AUDIO : déplacez les règlettes pour diminuer/augmenter les effets sonores et le volume des musiques dans les menus. Vous pouvez aussi régler les effets sonores sur COMMENTAIRES, BORD DU TERRAIN

ou PERSONNALISER. Dans ce dernier cas, vous pouvez également diminuer/augmenter le volume des commentaires et le volume des effets sonores dans le jeu.

Remarque : les paramètres peuvent être sauvegardés sur le disque dur au moment où vous quittez l'écran Paramètres. Pour cela, sélectionnez OUI quand il vous est demandé de confirmer si vous souhaitez sauvegarder les Paramètres, puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Chargement des Paramètres

Pour charger des paramètres depuis le disque dur :

- Si des paramètres ont été sauvegardés sur le disque dur, ils seront automatiquement chargés au moment du lancement du jeu.
- Pour charger vos paramètres après avoir lancé le jeu :
 1. Sélectionnez OPTIONS dans le menu principal,
 2. Choisissez CHARGER LES VALEURS et confirmez sur l'invite.

Langue

Appuyez sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour sélectionner la langue d'affichage du jeu.

Gestion d'équipe

Cet écran vous permet de contrôler tous les paramètres liés aux performances d'une équipe. Pour sélectionner une équipe à gérer :

1. Appuyez sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour sélectionner un championnat.
2. Appuyez sur le bouton multidirectionnel \downarrow pour sélectionner la liste d'équipes.
3. Appuyez sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour sélectionner une équipe (si vous êtes dans un mode de jeu, la sélection par défaut n'est autre que l'équipe choisie dans ce mode).
4. Appuyez sur la touche \otimes pour faire défiler les différentes pages suivantes : TITULAIRES, STRATÉGIE, COUPS DE PIED ARRÊTÉS et TRANSFERTS..

Remarque : les changements opérés dans l'organisation de l'équipe peuvent être sauvegardés sur le disque dur au moment où vous quittez l'écran Gestion d'équipe. Pour cela, sélectionnez OUI lorsqu'on vous demande de confirmer leur sauvegarde.

Remarque n°2 : pour réinitialiser tous les changements opérés dans la gestion de l'équipe, appuyez sur la touche \odot dans la page Titulaires puis confirmez sur l'invite.


Remarque n°3 : les changements effectués hors d'un mode jeu s'appliquent à tous les modes de jeu.

Remarque n°4 : tous les changements opérés dans le mode Saison du Club Championship, Saison ou Compétitions sont spécifiques à chaque mode. Ils sont d'ailleurs sauvegardés automatiquement lorsqu'une sauvegarde est effectuée dans un de ces modes.

Remarque n°5 : les modifications opérées à partir du menu Pause sont annulées à la fin du match.

Titulaires

Pour modifier votre onze de départ (ou remplacer des joueurs pendant un match) :

1. Sélectionnez TITULAIRES (REPLACEMENTS pendant le jeu) dans l'écran Gestion d'équipe.
2. Appuyez sur le bouton multidirectionnel  pour sélectionner le nom du joueur sortant, puis sur la touche **A**. Une flèche apparaît alors à côté de son nom.
3. Sélectionnez le nom du joueur par lequel vous souhaitez le remplacer et appuyez sur la touche **A**. La permutation se fait automatiquement.

Statistiques joueurs :

Des statistiques du joueur apparaissent au bas de l'écran :

FOR (Condition physique) : aptitude à demeurer au même niveau de performance pendant tout un match.

VIT (Vitesse) : accélération et vitesse de pointe.

FRA (Frappe) : précision face aux buts.

PAS (Passe) : précision dans la passe.

PUI (Puissance) : puissance lors d'un duel.

TET (Jeu de tête) : précision et puissance dans le jeu de tête.

CDT (Contrôle du ballon) : aptitude à contrôler le ballon lors d'une passe, un sprint ou un pivot.

TAC (Tacle) : aptitude à tacle proprement et à voler le ballon.

COM (Présence sur sa ligne) : aptitude du gardien à repousser ou à intercepter le ballon.

POS (Sens du placement) : aptitude du gardien à bien se positionner sur une attaque.

ENG (Courage) : détermination/agressivité du gardien.

Astuce EA : les joueurs présentant moins d'aptitudes contrôlent moins bien le ballon et sont moins précis sur les tirs.

Remarque : si vous êtes amené à faire sortir un joueur en cours de match, vous ne pourrez le remplacer que par un titulaire ou un remplaçant. Depuis l'écran Titulaires (sélectionnez GESTION D'EQUIPE avant de commencer un match), vous pouvez composer votre onze de départ à partir d'un plus grand nombre de joueurs (ceux de la réserve inclus).

Remarque n°2 : lors d'un match, jusqu'à 3 remplacements peuvent être effectués.

Stratégie

Appuyez sur le bouton multidirectionnel \uparrow/\downarrow pour sélectionner Dispositif ou Style de jeu puis sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour régler les paramètres.

Coups de pied arrêtés

Pour remplacer les tireurs de coups de pied arrêtés sur les corners, coups francs et tirs au but :

1. Dans la feuille d'équipe figurant à gauche de l'écran, sélectionnez le joueur que vous souhaitez introduire dans la liste des tireurs de coups de pied arrêtés puis appuyez sur la touche **A**.
2. Appuyez sur le bouton multidirectionnel \uparrow/\downarrow pour sélectionner le tireur de coups de pied arrêtés que vous souhaitez remplacer.
3. Appuyez sur la touche **A** : le tireur de coups de pied arrêtés sélectionné est remplacé par celui que vous avez choisi.

Remarque : pour les Tirs au but (séance de tirs au but), vous devez définir cinq joueurs différents.

Transferts

Pour acheter un joueur :

1. Appuyez sur le bouton multidirectionnel pour sélectionner une équipe vendeuse et le joueur que vous souhaitez lui acheter. La fiche du joueur et sa valeur apparaissent dans la partie droite de l'écran.
2. Appuyez sur la touche **A** pour transférer le joueur vers votre club.

Pour vendre un joueur :

1. Appuyez sur la touche **V** pour passer de l'écran Achat à l'écran Vente.
2. Appuyez sur le bouton multidirectionnel \leftarrow/\rightarrow pour sélectionner le joueur que vous souhaitez vendre. La fiche du joueur et sa valeur apparaissent dans la partie droite de l'écran.
3. Appuyez sur le bouton multidirectionnel **+** pour sélectionner l'équipe à laquelle vous souhaitez vendre le joueur.
4. Appuyez sur la touche **A** pour vendre le joueur sélectionné.

Remarque : chaque équipe doit disposer d'un effectif compris entre 16 et 40 joueurs.

Chargement des paramètres de Gestion d'équipe

Pour charger les paramètres de Gestion d'équipe :

- Si des paramètres sauvegardés de Gestion d'équipe sont détectés, ils sont automatiquement chargés dès le lancement du jeu.
- Pour charger des paramètres de Gestion d'équipe précédemment sauvegardés, une fois que le jeu a commencé :
 1. Sélectionnez **OPTIONS** dans le menu principal.
 2. Sélectionnez **CHARGER LA GESTION D'EQUIPE** et confirmez sur l'invite.

Sauvegarde et chargement

Remarque : si vous quittez une partie sans la sauvegarder, votre progression dans la compétition sera perdue.

Remarque n°2 : vous pouvez sauvegarder jusqu'à 20 parties.

Pour sauvegarder une saison du Club Championship, une saison ou des compétitions, procédez comme suit :

1. Sélectionnez AUTRES OPTIONS sur l'écran principal de modes de jeu.
2. Choisissez SAUVEGARDER sur l'écran Autres options.
3. Sélectionnez OUI et appuyez sur la touche **A** pour confirmer. Votre progression est aussitôt sauvegardée.

Si vous écrasez une précédente sauvegarde, confirmez votre démarche sur l'invite.

Remarque : toute sauvegarde dispose de sa propre base de données. Autrement dit, toutes les modifications effectuées dans une équipe ne seront valables que pour la partie sauvegardée, sans effet sur les paramètres définis par défaut dans le jeu.

Pour charger une partie de FIFA Football 2003 sauvegardée, procédez comme suit :

1. Sélectionnez CHARGER UNE PARTIE dans le menu principal. L'écran Charger une partie apparaît.
2. Appuyez sur le bouton multidirectionnel **↑/↓** pour choisir la sauvegarde de votre choix puis sur la touche **A**. Confirmez sur l'invite. Le chargement de la partie commence.

Supprimer une partie

Si vous essayez de sauvegarder une partie alors que vous avez déjà atteint la limite des sauvegardes possibles, vous pouvez en supprimer une. Pour cela :

1. Dans la fenêtre contextuelle, sélectionnez SUPPRIMER PARTIE.
2. Depuis l'écran Supprimer partie, appuyez sur le bouton multidirectionnel **↑/↓** de manière à choisir la sauvegarde à effacer.
3. Appuyez sur la touche **A** et confirmez sur l'invite. La sauvegarde est alors supprimée.

Caméras

Sélectionnez CAMERAS dans le menu Pause en cours de match pour modifier les angles de vue des caméras.

- Appuyez sur le bouton multidirectionnel **←/→** pour choisir entre TV, VIRAGE, DYNAMIQUE, PLAN LARGE, VIRAGE DYNAMIQUE, LATÉRALE, PLAN D'ENSEMBLE, TOIT et JOUEUR.
- Pour revenir au menu Pause avec l'angle de caméra sélectionné, appuyez sur la touche **B**.

Ralenti

Cette option du menu Pause vous permet de revoir la dernière action sous différents angles de vue et à des vitesses différentes.

ACTION	COMMANDE
Choix de la caméra	X
Lecture/Pause	A
Retour rapide	Stick analogique gauche ←/●
Avance rapide	Stick analogique gauche →/●
Quitter le ralenti	B

Matches Multijoueur

Fifa Football 2003 permet de jouer à un, deux, trois ou quatre joueurs sur une même console de jeu vidéo Xbox™.

- Pour les parties en mode Multijoueur, une manette par joueur est nécessaire.
- Pour jouer à 1, 2, 3 ou 4 joueurs, autant de manettes doivent être connectées aux ports de manette.

Avant le coup d'envoi d'un match amical, jusqu'à 4 joueurs peuvent choisir avec quelle équipe ils désirent évoluer. Chacun d'entre eux doit utiliser le bouton multidirectionnel ←/→ pour se mettre du côté de la formation voulue. Les icônes de manette doivent tous être placés sous le nom d'une équipe de façon à pouvoir contrôler cette dernière pendant la rencontre.

Remarque : vous pouvez aussi choisir votre équipe pendant le match. Pour cela, appuyez sur la touche **START** et sélectionnez **CHOIX D'UNE EQUIPE** dans le menu Pause.

Musique

"To Get Down" (Remix de Fatboy Slim). Interprété par Timo Maas. Écrit par Phil. G. Barnes, M. Buttrich, Maïce Hagmeister et Timo Maas. EMI Blackwood Music Inc. (BMI), Pink Publishing GmbH, Coastland Records, Arabella Music Verlag GmbH et Edition Enola Songs. Tous droits réservés à Pink Publishing GmbH, Coastland Records, Arabella Music Verlag GmbH et Edition Enola Songs, contrôlés et administrés par EMI Blackwood Music, Inc. (BMI), BMG Songs, Inc. (ASCAP) a/b/o Stylephon, Edition/Arabella Music Verlag GmbH. Tous droits réservés. Protégé par le copyright international. Utilisation autorisée. Avec l'autorisation de Kinetic Records.

"In My Mind". Interprété par Antiloop. Écrit par David Westerlund et Robin Söderman. Universal - Polygram International Publishing Inc. a/b/o. Stockholm Songs. Avec l'autorisation de Universal International Music, B.V. Sous licence de Universal Music Enterprises.

"Jumpin' to the Moon (Mix de Unexplored Field)". Interprété par a.m.i.a. Remixé par DJ Tokuriaga. Écrit par a.m.i.a. Music et arrangé par Satoru Sugawara. TV Tokyo Music Co. Ltd./Strawberry Fields/U's Music Co. Ltd. Avec l'autorisation de Universal International Music, B.V. Sous licence de Universal Music Enterprises.

"Hide U". Interprété par Kosheen. Écrit par Beale/Evans/Morrison. Edité par Taiionasongs Ltd. Avec l'autorisation de Kinetic Records.

"Pride". Interprété par Kosheen. Écrit par Beale/Evans/Morrison. Edité par Taiionasongs Ltd. Avec l'autorisation de Kinetic Records.

"Real Forky Time". Interprété par Dax Riders. Écrit par Cédric Azencot, Olivier Ruef et Nicholas Horgel-Vachon. Universal-Polygram International Publishing, Inc. au nom de Universal Music Publishing SAS et

de Subscience Ed. Avec l'autorisation de MCA Records. Sous licence de Universal Music Enterprises.

"Dy-Na-Mi-Tee". Interprété par Ms. Dynamite. Écrit par Ms. Dynamite, Safaam Remi et Lennie Hibbert. © 2002 EMI Music Publishing Ltd. et Jamiec Music. Tous droits réservés à EMI Music Publishing Ltd. aux États-Unis et au Canada, contrôlés et administrés par EMI Blackwood Music Inc. (BMI). Avec l'autorisation de Universal International Music, B.V. Sous licence de Universal Music Enterprises.

"Played - A-Live" (The Bongo Song). Interprété par Safri Duo. Écrit par Morten Friis (KODA), Uffe Søvery (KODA) et Michael Parsberg. © 2001 Re-Flex Publishing, Morten Friis, Uffe Søvery. Tous droits pour les États-Unis et le Canada réservés à Re-Flex Publishing, contrôlés et administrés par EMI Blackwood Music, Inc. (BMI) et Sony / ATV Tunes, LLC (ASCAP) a/b/o Sony / ATV Music Publishing UK Ltd. Tous droits réservés. Protégé par le copyright international. Utilisation autorisée. Avec l'autorisation de Universal International Music, B.V. Sous licence de Universal Music Enterprises.

"Bigger and Better". Interprété par Spötrunaz. Écrit par Miki Asante, Márten Sakwanda, Jason Diakite, Mans Asplund et Hakan Blomqvist. © WCM Scandinavian et BMG Ufe. Tous droits réservés. Utilisation autorisée. Avec l'autorisation de Universal International Music, B.V. Sous licence de Universal Music Enterprises.

"Independent". Interprété par Sportfreunde Stiller. Écrit par Peter S. Brugger, Florian Weber et Rudiger Unhof. Produit par Uwe Hoffman. Warner Chappell Music Publishing/Édition Sportfreunde/BMG Ufe. Avec l'autorisation de Universal International Music, B.V. Sous licence de Universal Music Enterprises.

"You Held the World in Your Arms". Interprété par Idlewild. Écrit par Colin Newton, Roddy Woomble, Rod Pryce-

Jones, Bob Fairbairn. © 2002 Deceptive Music Ltd. et EMI April Music, Inc. Tous droits réservés à Deceptive Music Ltd. contrôlés et administrés par EMI April Music, Inc. (ASCAP). Tous droits réservés. Protégé par le copyright international. Utilisation autorisée. Avec l'autorisation de Capitol Records, "Complicated" (Mix vocal de Pablo La Rossa)". Interprété par Avril Lavigne. Écrit par Avril Lavigne, Lauren Christy, Scott Alspach, Graham Edwards. © 2002 Almo Music Corp. (ASCAP) et Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI), Rainbow Fish Publishing (BMI), Mr. Spock Music (BMI), Hollylodge Music (BMI), WB Music Corp. (ASCAP), Ferry Hill Songs (ASCAP) et Tix Music (ASCAP). Tous droits au nom de Rainbow Fish Publishing (BMI), Mr. Spock Music (BMI) & Hollylodge Music (BMI) administrés par Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI). Tous droits au nom de Ferry Hill Songs (ASCAP) et Tix Music (ASCAP) administrés par WB Music Corp.

(ASCAP). Tous droits réservés. Utilisation autorisée. Avec l'autorisation d'Arista Records. Sous licence de BMG Special Products. "Drivin'", Interprété par Bedroom Rockers. Écrit par Corrado Filpa et Claudio Bonaldi. Edité par Universal Music Publishing. Avec l'autorisation de Universal International Music, B.V. Sous licence de Universal Music Enterprises. "Force". Interprété par D.O.G. Écrit par M. Sayfritz, J. Crichlow et I. Crichlow. Contrôle du copyright. Avec l'autorisation de Heavenly Recordings/EMI Chrysalis. Sous licence de Capitol Records.

Chants

Chants allemands, avec l'autorisation de Sports n° More
Remerciements particuliers à l'équipe de chants d'EA-SPORTS F.A.T.

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RÉSERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTÉGÉS PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ÊTRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIÉ, REPRODUIT, TRADUIT OU RÉDUIT À UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ÉLECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ÉCRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ÉTAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES À LA COMMERCIALISATION OU À LA CONFORMITÉ POUR USAGE SPÉCIFIQUE. CE MANUEL EST VENDU EN L'ÉTAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITÉE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFECTENT NI NE PRÉJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUÉREUR DANS LE CAS OÙ CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUÉRANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le produit logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Electronic Arts France, service consommateurs,
Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe, 69771
St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € par CD ou 30 € par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

Service consommateurs

Pour tout renseignement technique concernant l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service consommateurs du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h au :

04 72 53 25 00

(prix d'une communication normale).

Remarque : Afin d'améliorer notre Service consommateurs, nous incluons des détails vous concernant dans une base de données sécurisée. Lors de votre appel, vous serez amené à fournir divers renseignements personnels, tels que votre nom et votre date de naissance. Ces informations ne seront pas divulguées à d'autres sociétés ni utilisées à des fins commerciales sans votre consentement.

Suivez les dernières nouveautés EA !

Si vous désirez rester informé de toutes les nouveautés et de tous les échos Electronic Arts, pourquoi ne pas vous inscrire et recevoir le journal officiel EA-zine qui vous sera livré directement dans la boîte de réception de votre adresse e-mail ? L'inscription est rapide et simple et vous permettra d'être tenu au courant de toutes les nouveautés brûlantes en provenance des studios EA. Rendez-vous simplement à l'adresse suivante :

<http://www.france.ea.com> (rubrique Newsletter)

Et pendant que vous êtes sur Internet, faites donc un tour sur le site français d'EA, <http://www.france.ea.com>, pour obtenir plus d'informations et des comptes-rendus sur nos jeux. Vous y trouverez aussi les rubriques Besoin d'aide ?, Téléchargements et des détails sur ce que l'on peut trouver sur notre Hintline officielle.

Alors, pourquoi ne pas vous inscrire aujourd'hui ?

Hintline 24h/24 -

Trucs et astuces

Vous êtes bloqué ? Cela arrive même aux meilleurs. Alors appelez notre Hintline pour avoir quelques tuyaux. Si vous voulez vous assurer avant d'appeler que votre jeu est géré par la Hintline, vous pouvez le vérifier sur notre site Internet, <http://www.france.ea.com>, ou bien appeler notre Service consommateurs qui se fera un plaisir de vous communiquer la liste des jeux pris en charge par la Hintline. Toutefois, nous vous rappelons que notre Service consommateurs ne peut vous donner directement des codes ou des soluces.

Numéro de téléphone de la Hintline :

08 36 68 55 15

(0,34 €/minute)

Ce produit contient des polices de caractères sous licence de Agfa Monotype Corporation et de ses fournisseurs, qui ne doivent en aucun cas être distribuées, copiées, reformattées, décompilées ou désassemblées. Vous pouvez transférer les polices de caractères utilisées dans le logiciel, en tant que partie du produit, à un tiers sous réserve que (i), le tiers accepte tous les termes de cet accord et que (ii) vous ayez détruit tous les exemplaires de ce logiciel de police de caractères en votre possession ou sous votre contrôle, y compris l'exemplaire installé sur votre ordinateur dès que vous lui aurez transféré le produit. La police fait également l'objet d'un copyright et toute copie ou distribution de la police, conjointement avec ou indépendamment du produit, constitue une violation de droits d'auteur et un vol. Vous n'avez aucun droit, titre ou intérêt sur ce logiciel sinon le droit de l'utiliser à des fins personnelles, en accord avec ce document, en tant que partie du produit installé sur votre ordinateur. Tous droits réservés.

Pour découvrir l'intégralité de l'accord de Licence du logiciel de police de caractères d'Agfa Monotype pour l'utilisateur final, veuillez vous rendre sur le site Internet : www.agfamonotype.com.

Logiciel et documentation © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Produit sous licence officielle de la FIFA: Le logo FIFA © 1997 FIFA, Inc. Produit sous licence par Electronic Arts Inc. Les traits et apparence physique des joueurs sont utilisés sous licence de la Fédération internationale des footballeurs professionnels (FIFPro), des sélections nationales, des clubs et/ou des fédérations. © 2002 MLS, MLS, le logo MLS, Major League Soccer et les caractéristiques propres aux équipes de la MLS appartiennent à la Major League Soccer LLC. Tous droits réservés. © 2002 Liga Nacional de Fútbol Profesional. Tous les badges, emblèmes, logos, noms et couleurs des équipes associées à la LFP appartiennent à leur propriétaire respectif et sont reproduits par Electronic Arts avec l'autorisation de la Liga Nacional de Fútbol Profesional. © Real Federación Española de Fútbol -2002. Sous licence de B.R.B. Internacional S.A. Tous les sponsors, noms de sociétés, marques et logos appartiennent à leur propriétaire respectif.

Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisées sous licence de Microsoft. Dolby et le symbole du double D sont des marques commerciales de Dolby Laboratories.

Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

EA SPORTS™ est une marque déposée d'Electronic Arts™.

Adidas, la marque aux trois bandes et le logo Adidas sont des marques déposées du groupe Adidas-Salomon, utilisées sous autorisation. Feiyenova et le logo Trigon sont des marques commerciales du groupe Adidas-Salomon, utilisées sous autorisation.



***If it's in the game,
It's in the game.™***



Electronic Arts Ltd., 2003 Hilary Road, Chesham, Surrey, GU10 2EU, U.K.

Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

EAX07403899M

Microsoft

All other trademarks are the property of their respective owners.